

# O Grande Mercador - Desenvolvimento de jogo de tabuleiro com temática medieval

Mariana Brito de Almeida

Orientador: Tiago Barros



Figura 1 - Calendário regressivo do jogo.

Este trabalho tem como objetivo apresentar a construção do jogo de tabuleiro O Grande Mercador, com tema medieval e destinado a adolescentes e adultos. Realizaram-se pesquisas sobre jogos de tabuleiro e sobre os quatro elementos fundamentais que constituem um jogo, segundo Jesse Schell: mecânica, estética, tecnologia e história, que justificam a concepção do produto final do projeto, desde a criação da narrativa de interação aos componentes do jogo. Na frente mecânica, foram propostas as regras e procedimentos do jogo. Na estética, construiu-se o estilo visual do jogo visando a uniformidade e identidade dos elementos. Na frente tecnologia, construíram-se os componentes do jogo, como suportes, cartas, placas e marcadores. E na frente história, definiram-se o enredo e narrativa de interação do jogo. O estudo e a síntese das 4 frentes propostas em um único produto resultou no desenvolvimento do jogo de tabuleiro O Grande Mercador, cujos diferenciais ressaltam a interação e experiência inédita de jogabilidade.



Figura 2 - Placa de Aquisição do Moinho: Indica a quantidade de recursos que o jogador receberá ao adquirir a Placa.



Figura 3 - Ficha de Produto: Apresenta os produtos adquiridos pelos jogadores ao efetuarem as trocas necessárias para a sua aquisição.



Figura 4 - Carta de objetivo com as instruções de como trocar os recursos por produtos. À esquerda, temos a frente da carta com os produtos demandados pelo Rei. À direita, o verso da carta com o logotipo do jogo.

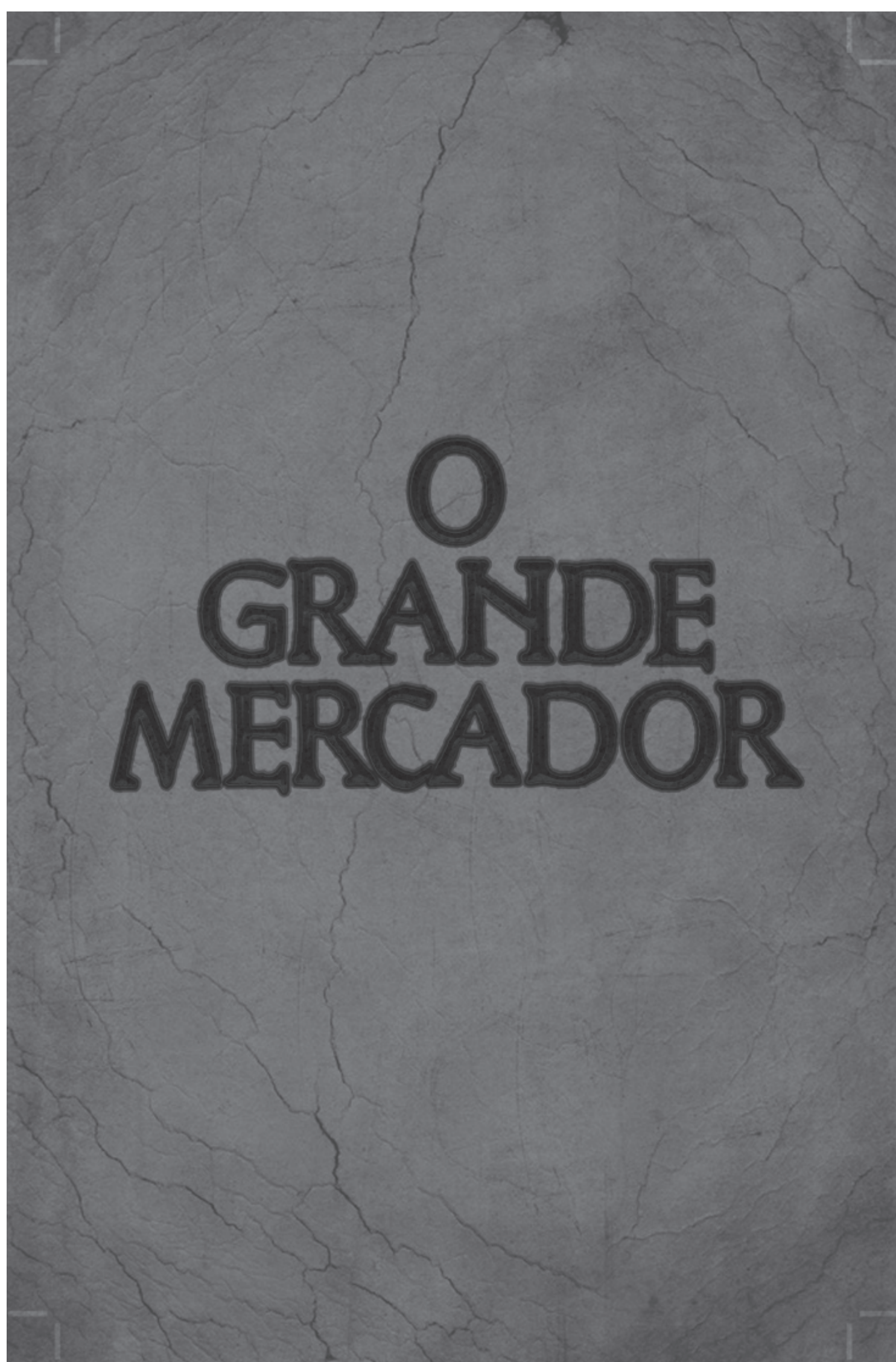


Figura 5 - Verso dos componentes com a repetição do selo real e o logotipo do jogo O Grande Mercador.